

УДК 7.03

ИТОГИ НАУЧНОГО СЕМИНАРА «ТЕОРИИ И ПРАКТИКИ ПРИКЛАДНЫХ КУЛЬТУРНЫХ ИССЛЕДОВАНИЙ» 29 МАРТА 2023 ГОДА (ГОСУДАРСТВЕННАЯ УНИВЕРСАЛЬНАЯ НАУЧНАЯ БИБЛИОТЕКА КРАСНОЯРСКОГО КРАЯ, КРАСНОЯРСК)

Наталья П. Копцева

Александра А. Ситникова

Тихон К. Ермаков

Анна А. Омелик

Владимир В. Юрченко

Мария В. Тарасова

Анастасия А. Жигаева

Сибирский Федеральный Университет, Красноярск, Россия

Аннотация. В настоящем тексте представлены краткие итоги работы учебно-научно-методического семинара «Теории и практики прикладных культурных исследований» (29 марта 2023 года в Государственной универсальной научной библиотеке Красноярского края), организованный кафедрой культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета. Семинар был посвящен презентации актуальных искусствоведческих исследований в соответствии с памятными датами для мира культуры и искусства: 1) 540 лет со дня рождения художника Рафаэля Санти; 2) 170 лет со дня рождения художника Винсента Ван Гога; 3) 60 лет режиссеру Квентину Тарантино; 4) 75 лет композитору Эндрю Ллойд Уэбберу, также в задачи семинара входило развитие Game studies в Сибирском федеральном университете, в силу чего в программу семинара было включено направление «15 лет со года появления системы Биткойн» и «25 лет с года выхода видеоигры «The Legend of Zelda: Ocarina of Time».

Ключевые слова: искусствоведческие дискуссии, Рафаэль Санти, Винсент Ван Гог, Квентин Тарантино, Эндрю Ллойд Уэббер, исследования видеоигр, искусственный интеллект в искусстве

Для цитирования: Копцева, Н. П., Ситникова, А. А., Ермаков, Т.К. и др. Итоги научного семинара «Теории и практики прикладных культурных исследований» 29 марта 2023 года (Государственная универсальная научная библиотека Красноярского края). [Текст] / Н. П. Копцева, А. А. Ситникова, Т.К. Ермаков, А.А. Омелик, В.В. Юрченко, М.В. Тарасова, А.А. Жигаева // - Сибирский искусствоведческий журнал. – 2023. – Т. 2, – № 3. – С. 63-81.

RESULTS OF THE SCIENTIFIC SEMINAR "THEORY AND PRACTICE OF APPLIED CULTURAL RESEARCH" MARCH 29, 2023 (STATE UNIVERSAL SCIENTIFIC LIBRARY OF THE KRASNOYARSK REGION, KRASNOYARSK)

Natalia P. Koptseva

Aleksandra A. Sitnikova

Tihon K. Ermakov

Anna A. Omelik

Maria V. Tarasova

Vladimir V. Yurchenko

Anastasiya A. Zhigaeva

Siberian Federal University, Krasnoyarsk, Russian Federation

Abstract. This text presents a summary of the work of the educational, scientific and methodological seminar "Theories and Practices of Applied Cultural Research" (March 29, 2023 at the State Universal Scientific Library of the Krasnoyarsk region), organized by the Department of Cultural Studies and Art History of the Humanitarian Institute of the Siberian Federal University. The seminar was devoted to the presentation of topical art studies in accordance with memorable dates

for the world of culture and art: 1) 540 years since the birth of the artist Rafael Santi; 2) 170 years since the birth of the artist Vincent van Gogh; 3) 60 years of director Quentin Tarantino; 4) Composer Andrew Lloyd Webber is 75 years old, the seminar also included the development of Game studies at the Siberian Federal University, due to which the seminar program included the direction “15 years since the emergence of the Bitcoin system” and «25 years since the release of the video game The Legend of Zelda: Ocarina of Time».

Key words: art discussions, Raphael Santi, Vincent van Gogh, Quentin Tarantino, Andrew Lloyd Webber, video game research, artificial intelligence in art

For citation: Koptseva N. P., Sitnikova A. A., Ermakov T.K., Omelik A.A., Tarasova M.V., Yurchenko V.V., Zhigaeva A.A. Results of the scientific seminar "Theory and practice of applied cultural research" March 29, 2023 (State Universal Scientific Library of the Krasnoyarsk region, Krasnoyarsk). Siberian art journal, 2023, 3 (2), 63-81.

Введение

29 марта 2023 года в Государственной универсальной научной библиотеке Красноярского края прошло очередное заседание учебно-научно-методического семинара «Теория и практика прикладных культурных исследований». Традиционно семинар объединял выступления ученых-исследователей и художников-практиков. В рамках настоящего семинара состоялась встреча с художником, доктором философских наук, одним из основателей красноярской школы искусствоведения Владимиром Ильичом Жуковским. Во время творческой встречи В.И. Жуковский представил три серии своих новых работ – деревянные арт-объекты из серии «Полешки», графические работы из серии «Сказки» и «Рифмриски», а также познакомил участников со своей новой техникой производства произведений искусства: рисование тушью с закрытыми глазами с целью лишить возможности своего «внутреннего цензора» давать оценку получающимся визуальным образам.

Во второй части семинара состоялись выступления ученых, приуроченные к юбилейным датам марта 2023 года. Владимир Юрченко, аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета, представил результаты новых современных исследований картины Рафаэля Санти «Дама с единорогом» в честь 540-летия со дня рождения

художника. Мария Тарасова, кандидат философских наук, доцент рассказала о значимости автопортретного содержания в произведениях любого художника, сделав акцент на исследовании автопортретных качеств картин Винсента Ван Гога – как натюрмортов, так и пейзажей помимо непосредственно автопортретного жанра в его творчестве. Ее выступление было приурочено к 170-летию со дня рождения художника. Анастасия Жигаева, аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета, представила исследование на тему признаков постмодернистского и метамодернистского мышления в творчестве режиссера Квентина Тарантино по поводу 60-летия знаменитого создателя фильмов. Александра Ситникова, кандидат философских наук и доцент, описала особенности интерпретации рок-оперы Эндрю Уэббера «Иисус Христов – супрестарда» в театре и на экране в честь 75-летия британского композитора.

Наконец, важным направлением работы семинара уже не первый раз является исследование видеоигр и искусственного интеллекта в искусстве. Аспиранты кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета сделали доклады на соответствующие темы: Анна Омелик рассказала о том, как технологии искусственного интеллекта преобразовали современное искусство, а Тихон Ермаков

проанализировал сложность организации времяпространственных отношений в мире видеоигр на примере анализа популярной игры «The Legend of Zelda: Ocarina of Time» в честь 25-летия с даты ее выпуска.

Обсуждение

К 540летию со дня рождения художника Рафаэля Санти (1483 – 1520)

Владимир Владимирович Юрченко, аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета

Семиотический анализ изобразительного языка Рафаэля Санти в картине «Дама с единорогом».

Теоретико-методологической базой исследования послужила классификация знаков основателя семиотики как науки английского ученого Чарлза Пирса, основанная на отношении знака к объекту. Ч. Пирс выделяет знаки-иконны (имеющие сходство с предметами и явлениями, на которые они указывают), знаки-индексы (являющиеся признаками, сигналами связанного с ними объекта) и знаки-символы (условные знаки, не имеющие сходства и непосредственной связи с обозначаемым объектом). Также использованы идеи советского семиотика Юрия Михайловича Лотмана. Его школа семиотики делает предмет своего изучения уже не язык, а культуру явленную как текст или знаковую систему (*семантический универсум, или комплекс информации*). Основная практика взаимодействия со знаками это дешифровка (семиотический анализ, интерпретация).

В качестве анализа или дешифровки изобразительного языка (или комплекса информации) художника Высокого Возрождения взята работа Рафаэля Санти «Портрет дамы с единорогом», предположительно созданная художником в 1505-1506 годах в период его пребывания во Флоренции.



Рис. 1. Рафаэль Санти. Портрет молодой женщины с единорогом (Дама с единорогом), 1505 или 1506 гг. Дерево, масло, 67 x 56 см. Галерея Боргезе, Рим.

Источник:

<https://ru.borghese.gallery/kollekciya/kartiny/portret-molodoj-zhenshhiny-s-edinorogom.html>

Рафаэль создал образ молодой женщины, полной очарования и чистоты юности. Это впечатление также связано с загадочным зверьком на коленях – единорогом, символом целомудрия. Зритель видит благородную даму, практически идеально подходящую под критерии женского образа Итальянского Возрождения. Напомним четыре основных параметра: бледная кожа, высокий лоб, светлые волосы и пышные формы, включающие полные бедра и большую грудь. Три из четырех критериев полностью подходят под идеальный образ. И молодая девушка изысканно одета в модное оливковое платье, близкое к венецианскому котте, с тёмно-красными бархатными рукавами. Колье с рубином выписано в тон одеянию, а жемчужина подчеркивает бледную кожу. Тонкая золотая диадема в прелестно уложенной причёске указывает на благородное происхождение. Следуя канонам Возрождения Рафаэль Санти уходит от полной бледноты кожи и делает щеки девушки слегка румяными, а голубые глаза сочетает с небесным фоном за фигурой.

Рафаэль был явно вдохновлен работами Леонардо да Винчи, и повторил многие из его приемов:

- корпус героини расположен в повороте на три четверти;
- изящные, слегка расслабленные руки;
- загадочный взгляд;
- sfumato и прозрачный фон;

К этим элементам можно было бы приписать композиционно обрамляющие пейзаж колонны, как в «Айзелуортской Моне Лизе», приписываемой Леонардо, однако с большой вероятностью можно утверждать, что они были нанесены на картину позднее, уже после смерти Рафаэля.

Несмотря на, казалось бы, простой сюжетный образ, картина полна загадок и противоречий, начиная от атрибуции и заканчивая характером и историей героини портрета.

Первоначально, когда портрет попал в картинную коллекцию виллы Боргезе, его автором считался Перуджино. В конце XVI века эта картина уже атрибутируется как изображение святой Екатерины Александрийской. Неизвестный художник покрыл плечи девушки плащом, изобразил пыточное колесо – символ мученичества, а в руку вставил пальмовое перо.

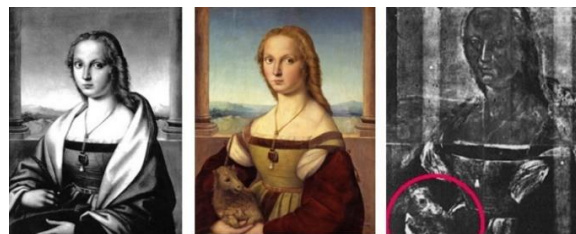
Создание картины также приписывалось Ридольфо Гирландайо, Франческо Граначчи, Андреаделл Сарто. Во второй половине XIX века итальянский историк искусства Джованни Морелли указал на сходство портретного образа с рисунком Рафаэля, хранящимся в Лувре.



Рис. 2. Рафаэль Санти. Женщина с бюстом, на три четверти влево, со скрещенными руками (около 1504-1507 гг.), Лувр.

(Источник изображения: <https://focus.louvre.fr/fr/node/41>)

В 1916 году другой итальянский историк искусства Роберто Лонги атрибутировал портрет как произведение Рафаэля Санти, относящийся к началу XVI века. Догадку подтвердили рентгеновские исследования, проведенные в 1927 году. Они выявили несколько живописных слоев. Выяснилось, что плащ, колесо и перо были нанесены позднее, а под этим слоем в руках девушки был изображен единорог. Более того, под слоем с единорогом, был обнаружен еще один слой, на нем была нарисована маленькая собака. Несколько раз переписывались и сами руки.



1 слой 2 слой 3 слой

Рис. 3. 1 слой – картина до реставрации 1930-х г., атрибутированная как изображение св. Екатерины Александрийской; 2 слой – современное состояние картины; 3 слой – рентгеновский снимок с собакой на руках.

Сегодня среди исследователей наследия Рафаэля устоялось мнение, что первоначально художник изобразил в руках дамы собачку – символ супружеской верности, однако не закончил картину. Позднее вернувшись к портрету, он дописал руки, которые теперь уже держали единорога. При этом символический смысл изображения кардинально поменялся, от супружеской верности к девственной чистоте и непорочности.

Сегодня в галерее Боргезе представлена именно версия с единорогом. Реставрация была проведена в 1930-х

годах, при этом реставраторы оставили обрамляющие композицию колонны.

Кто изображен на портрете и для кого он писался остается неясным до сих пор. По одной из версий, которая сейчас считается канонической на доске изображена Молодая Маддалена Строцци, жена богатого флорентийского торговца Аньоло Дони. Вазари упоминает, что «Пока Рафаэль был во Флоренции, Аньоло Дони, который был столь же скуп во всех прочих расходах, насколько он охотно, хотя и с еще большей осмотрительностью, тратился, будучи большим любителем, на произведения живописи и скульптуры, заказал ему свой портрет и портрет своей жены...».



Рис. 4. Рафаэль Санти. Портрет Маддалены Дони, 1505 г. Галерея Питти, Флоренция.

(Источник изображения:

<https://gallerix.ru/album/Rafael/pic/glr-624377441?navi=2706>)

Жена Аньоло-Маддалена Дони на парном портрете 1506 года (хранится в галерее Питти, Флоренция) выглядит торжественно, как и подобает супруге богатого и влиятельного негоцианта. Ее губы властно поджаты, взгляд надменен и снисходителен, тело крупное, а лицо слегка одутловатое. Золотая поясная цепь, медальоны с рубинами и жемчужный подвесок, обручальное кольцо и другие украшения только укрепляют зрителя в

значимости образа флорентийской почтенной матроны. Считается, что в «Даме с единорогом» Рафаэль изобразил Маддалену Дони в более раннем возрасте, а хранящийся ныне в Лувре рисунок, является наброском к этому произведению.

Данная версия страдает определенной нелогичностью. Даже если не учитывать портретное несходство двух изображенных женщин, что хоть и с сильной натяжкой, но можно объяснить якобы разным возрастом Маддалены, то варианты с чередованием собачки и единорога ставят в определенный тупик. Какой смысл был менять художнику символы, если это замужняя и уважаемая дама? Символика на картинах того времени не просто украшения или вольные аллюзии автора, это конкретные и весьма ясные указатели на общественные, сословные, семейные и иные состояния изображаемых людей.

Более логичной кажется версия, что в «Даме с единорогом» изображена Джулия Фарнезе, любовница папы Александра VI Борджиа. В 1489 году возрасте 15 лет она была выдана замуж за Орсино Орсини, дальнего родственника кардинала Родриго Борджиа (будущего папы Александра VI). Одиннадцать лет занимавший святой престол понтифик за любвеобильность получил прозвище «Чудовище разврата». Он совершенно не стеснялся своих любовниц и внебрачных детей, одна из которых по имени Лукреция Борджиа, стала чуть ли не нарицательным символом коварства. Общественное мнение в кругах аристократии и простых жителей Рима создало не очень гладкий образ Джулии. Замужнюю женщину за связь с престарелым папой прозвали «Папской Венерой», «Невестой Христа» и даже «Папской шлюхой».

Возможно, именно поэтому с целью обелить образ первоначально в портрете была попытка изобразить благонравную супругу с собачкой – символом супружеской верности, а позднее Рафаэль делает еще более глубокий образ Джулии Фарнезе изображая ее с символом чистоты и невинности – единорогом, тем более, что своенравное животное являлось частью

фамильного герба аристократической семьи Фарнезе.

Сама Джулия из-за своей близости с понтификом и безусловной красоты была чрезвычайно известной женщиной как среди аристократических кругов, так и простого народа и часто выступала как модель для различных образов. Папа велел написать ее в образе Богородицы на стене своего дворца. Эта живопись работы Пинтуриккио, к сожалению, не сохранилась. Есть версия, что Джулия послужила образом фигуры Правосудия созданной Гульельмо Делла Порта в Базилике Святого Петра в Ватикане на надгробном памятнике Павлу III Фарнезе. Лука Лонги создал портрет «Дама с единорогом», в чьем образе также усматриваются черты сиятельной любовницы. Даже много позднее она вдохновляла художников. Например, Доменикино в 1605 году в Палаццо Фарнезе (Рим) создал фреску «Дева и единорогом» с образа Джулии. Не исключено, что Рафаэль Санти в своем «Преображении» 1520 года (хранится в Пинакотеке Ватикана) вновь изобразил Джулию Фарнезе, теперь уже в образе Правды.



*Рис. 5. Рафаэль Санти.
Преображение. 1516-1520 гг.
Пинакотека Ватикана*

*(Источник изображения:
<https://gallerix.ru/album/Rafael/pic/glrx-971875000>)*

В любом случае вопрос о том, кого же рисовал Рафаэль Санти в «Даме с единорогом» остается в истории искусства открытым.

Помимо исторической и знаточеской стороны изучения этой работы Рафаэля Санти не менее интересно и глубинное содержание картины. В глаза бросаются следующие индексы-символы: динамика портрета, цвет, колорит, закрытый вертикальный прямоугольный формат, фоновый пейзаж – как отражение внутреннего состояния героя, ювелирные украшения как знаки-символы, изображения собаки и единорога – как временной антитезы автора и др.

Динамика портрета. Несмотря на кажущуюся статичность изображения, можно выделить скрытую динамику глаз, фигуры и рук. Наиболее ярко представлена динамика глаз. В отличие от глубокой загадочности и затуманенности глаз леонардовской Моны Лизы, Рафаэль прописывает более четкий взгляд своей «Дамы с единорогом». Он, как и у Джоконды, устремлен не прямо на зрителя, а слегка в сторону. Между Дамой и смотрящим на нее не устанавливается прямого диалога, зритель должен додумывать, на кого смотрит девушка и почему этот кто-то ей более интересен. Отсутствие прямого зрительного контакта с одной стороны выводит за пределы композиции и, в целом картины, создавая еще одного, невидимого зрителю персонажа, с другой стороны этот прием дает возможность придать образу элементы неземной мечтательности и отстраненности от существующего мира. В определенной мере Рафаэль пытается уйти от прямого портретного сходства к идеальному образу женщины, богини, высшему существу. Позднее, через шесть лет, этот прием он использует, когда будет писать образ Мадонны с младенцем (Сикстинская Мадонна). Глаза богоматери также устремлены в сторону, уходя от прямого контакта со зрителем, погружены

в печаль и знание будущности ее сына и Спасителя человечества.



Рис. 6. Направление взглядов Дамы с единорогом (слева) и Сикстинской Мадонны (справа).

Динамика фигуры и рук менее выражены, однако более фокусно сосредоточены, скрыты, но это делает их более действенными. Корпус расположен на три четверти со слегка склоненной вперед спиной. Если Джоконда Леонардо изображена с гордой осанкой и чувственной основательностью, знающей себе цену красавицы, то Рафаэль создает образ хрупкой и слегка нервной, неуверенной в себе женщины. Из-за наклоненной спины руки делают широкий охват, который придает Даме образ символической матери, на руки которой просится младенец. Эта поза наталкивает на христианскую иконографическую тему Девы Марии с Христом на руках. В целом, взгляд, наклон спины и широкий охват рук создают слегка неустойчивую, напряженную, словно балансирующую на грани фигуру, что вполне может отражать образ реальной модели художника – Джулии Фарнезе, находящейся в странном и двусмысленном положении замужней женщины и официальной любовницы понтифика.

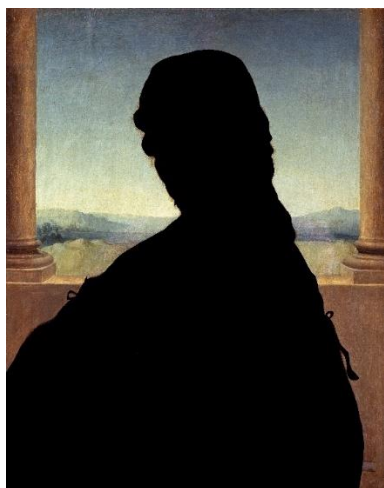


Рис. 7. Неустойчивость и напряженность образа женщины по отношению обрамляющей композиции

Вполне возможно это интуитивно понимал и неустановленный художник, который позднее приписал в портрете колонны. В сочетании с прямоугольной композицией они послужили определенным противовесом и придали впечатление устойчивости, статичности и некой монументальности. Если же мы вернемся к изначальной композиции Рафаэля, без колонн, то появляется больше фонового пейзажа и фигура словно повисает в воздушном пространстве.



Рис. 8. Пейзаж Леонардо да Винчи «Джоконда» (слева), пейзаж Рафаэля Санти «Дама с единорогом» (справа)

Сам пейзаж выступает отдельным индексом. Он выполнен в лазуревых тонах, перетекающих от светлых до почти темно-синих. Как и у Леонардо да Винчи в Джоконде пейзаж служит выражением особенного настроения и выступает иной реальностью. Искусствовед Борис Виппер отмечал, что «у Моны Лизы – реальность жизни, у пейзажа – реальность сна». Это наблюдение целесообразно отнести и к работе Рафаэля. Выполненный в технике sfumato умиротворяющий пейзаж голубых оттенков с небольшими холмами и берегом моря при огромном безоблачном небе выступает контрастом к неустойчивой и напряженной фигуре девушки. Рафаэль обходится без одинокого стройного дерева, который он вставляет в пейзаже на портрете Маддалены Дони 1506 года, вынужденно намекая на некую утонченность основательной матроны. «Дама с единорогом» для него совершенный образ, который не требует дополнительных деталей, и пейзаж, здесь более похож на изображение идеального

божественного мира, в котором как во сне находится девушка.

Благодаря контрасту цветов, в картине можно провести четкую линию, разделяющую ее на две части. Первая нижняя часть выполнена в теплых светло-коричневых, красных и оливковых тонах. Цветовые индексы четко указывают на стремление художника наполнить образ Дамы символами жизни и солнца (оливковый), тепла и энергии (светло-коричневый), и в тоже время огня, страха, неясности и темных начал (темно-красный). Вторая половина картины – верхняя часть – написана в холодных тонах. Голубой отождествляется с цветом небес, божественным светом любви и истины. При осмыслении цветовых индексов напрашивается вывод, что если нижняя часть представляет собой телесную жизнь с ее мирскими делами, наполненными заботами и грехами, то верхняя олицетворяет некую божественную идиллию, Рай или Царство Божие. А между ними находится выделенные светлыми тонами руки, грудь, являющиеся знаками-индексами материнства. Открытые части тела, в том числе шея и лицо изображены практически белом цветом, который в эпоху Ренессанса олицетворял чистоту, невинность и божественность. О некоем приближении к божественному началу говорит и золотистый оттенок светлых волос. Рафаэль показывает нам сотканный из противоречий, телесный, находящийся в неустойчивости, но в тоже время идеальный образ женщины и матери, наделенный божественным светом.

В тоже время, такая резкая цветовая дихотомия (верха и низа) создает композиционную динамику, ритм и напряжение. В сочетании с линейной динамикой взгляда, образуется эффект внутреннего движения в, казалось бы, статичном портрете.

Особую роль в картине играют знаки-индексы, которые, безусловно легко понимали и декодировали люди, жившие в эпоху Высокого Возрождения. К ним можно отнести ювелирные украшения и образы животных.

На «Даме с единорогом» можно увидеть два ювелирных украшения. Подвеска с рубином и изумрудом и каплевидной жемчужиной на плетеной золотой цепи и едва заметная золотая диадема в волосах. Подвеска с темным изумрудом и ярким рубином тонально сочетаются с рукавами и теплыми цветовыми элементами платья, а жемчужина с открытыми частями руки и груди, а также лица.



Рис. 9. Подвеска (фрагмент картины)

Однако, гораздо интереснее символическое значение и сочетание драгоценных камней. Изумруд в период Возрождения олицетворял образ Венеры – античной богини любви и красоты, а также галантность, верность и добродетель и ассоциировался с юностью. Красный рубин являлся символом Марса – античным богом войны, и соотносился со стихией огня и страсти. Вряд ли сочетание двух драгоценных камней, олицетворяющих одну из самых известных мифологических любовных историй между Марсом и Венерой и ее мужем Гефестом, Рафаэль Санти изобразил случайно. В качестве гипотетического допущения можно предположить, что художник таким образом дал зрителю отсылку к отношениям замужней Джулии Фарнезе и папы Александра VI. Интересно, что у другой предполагаемой модели – Магдалены Дони- Рафаэль на ее супружеском портрете изобразил похожую подвеску, однако разбавил изумруд и рубин, сапфиром. Последний ассоциировался с Юпитером,

добродетельностью и преданностью. То есть художник сознательно нивелировал огненную любовную страсть отеческим надзором.

Ярким элементом подвески является каплевидная жемчужина – символ невинности и надежды. В христианской иконографии жемчуг напрямую ассоциируется с Девой Марией, как и золото с божественностью и идеей страдальческого очищения и грядущего грозного испытания. Возможно поэтому Рафаэль разместил золотую диадему в самой верхней части головы, давая намек на некий нимб.

Животные, которые изобразил художник, также могут служить ясными сигналами-индексами, особенно для человека той эпохи. Собака всем известный символ супружеской верности и преданности, а Единорог – олицетворение невинности, чистоты и знак Девы Марии в христианской иконографии. Их размещение в сюжете картины не уникально для портретной живописи Ренессанса, а вот история с первоначальным слоем, где была собака на руках, а затем ее переделка в единорога вызывает ряд вопросов, ответы на которые, к сожалению, мы уже не узнаем. Возможно, Рафаэль Санти стал заложником каких-то сложных взаимоотношений между моделью и общественным мнением (в случае Джулии Фарнезе и понтифика) или внутренних семейных отношений, если это портрет Маддалены Дони. К сожалению, сегодня мы можем только строить догадки. Как пытаться догадаться, чей же портрет кисти Рафаэля мы видим?

Однако остается еще один вариант. Сочетание исторических и знаточеских исследований и методов семиотики могут дать и другое направление в понимании данной работы Рафаэля Санти. Наличие многочисленных элементов, указывающих на определенные религиозные мотивы, многослойную цветовую дихотомию, внутреннее динамическое напряжение образа, может говорить о том, что этот портрет не имеет реального исторического прототипа, а является интуитивной попыткой нащупать ренессансный идеал

женщины, корнями уходящий в образ Богоматери.

К 170летию со дня рождения художника Винсента Ван Гога (1853 – 1890)

*Мария Владимировна Тарасова,
канд. филос. наук, доцент*

Автопортретность творчества Ван Гога.

Искусство раскрывает смысл существования человека и его истинное место во Вселенной. Искусство дает человеку – как автору, так и зрителю – возможность понять самого себя.

Как показывают первые автопортреты в истории человечества – руки первобытных людей, автопортрет – это знак осознанного присутствия во Вселенной. История автопортрета – сакральна. Легенда гласит, что лик Христа отпечатался на плате, и так возникла икона «Спас нерукотворный». Множество иконописцев затем стремились повторить этот творческий жест. В христианской традиции лицо человека – это земной лик Бога, Его Об-лик. И это действительно ключ к большинству автопортретов. Автопортрет Альбрехта Дюрера создан по канонам иконописи. Свою внешность автор уподобляет лику Христа. Из темноты на свет проступает лик спасителя. И спасителем художник считает самого себя. Автопортрет показывает, что каждый человек – сын Божий, и что искусство обладает спасительной силой.

Автопортрет – это способ понять себя, свое истинное место и предназначение. Все произведения, которые создал Винсент Ван Гог, могут быть названы автопортретами. Но есть и работы, в которых сам облик художника становится главным материалом. Вот две из тридцати шести таких работ. В каждой картине разными живописными способами вокруг головы образуется круг. В одном случае это сделано при помощи шляпы, в другом – благодаря радиальному расхождению мазков краски, а здесь – за счет сияния виртуальной свечи за спиной. Такая деталь внешности, как рыжие волосы, используется в автопортрете не для простого достижения сходства, а для

создания пламенеющего эффекта. В результате создаются новые понятия: «человек – светоч», «человек – звезда», «человек – солнце».

Автопортрет – это способ осветить внутренний мир, шагнуть за оболочку внешности. Самопознание не всегда идет путем обращения к антропоморфным формам и воспроизведению собственного внешнего облика. В картинах Винсента Ван Гога и стул, и солнце, и цветы, и виноград, и картофель, и раскрытая книга – все могло стать воплощением внутреннего «я» и человеческой души вообще.

Например, в арльский период творчества актуальной была также тема сеятеля, жнеца. Репрезентантом является картина «Сеятель» (1888). Событие посева есть символ главного события человеческой жизни. Заронить зерно, которое вырастет и будет тянуться вверх и составит плодородие этой земли, дарованной человеку Богом, есть миссия человека, так реализующего свое предназначение на земле. Посев солнца обозначен световым столпом среди поля.

Солярное свечение присутствует и в автопортретах Винсента Ван Гога арльского периода творчества. Пространство вокруг головы и весь фон произведения заполняют мазки, образующие лучи, радиально расходящиеся от головы художника. Центром ореола, точкой излучения и импульсом формообразования является правый глаз главного персонажа. Мозг же художника – это глаз – источник душевного возгорания, которое рождает произведение изобразительного искусства.

Солярная тема моделируется и на материале натюрморта – в серии «Подсолнухи». Подсолнух – природный и одушевленный организм, содержащий в себе персонажей сеятеля, солнца, природного дара. Натюрморт обладает мощным портретным и автопортретным качеством.

Языковые технологии меняются: от наскальных графов – к живописному автопортрету и далее – к селфи сегодняшнего дня. Но цель остаётся одной – увидеть, найти и осознать себя, соединив

в собственном образе мгновение и вечность. Автопортретность была и остается одной из главных задач в искусстве.

К 60летию режиссера Квентина Тарантино

Анастасия Александровна Жигаева, аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета

Два модернизма Квентина Тарантино.

Квентин Тарантино – американский режиссер. Он снял 9 фильмов: «Бешеные псы», «Криминальное чтиво», «Джеки Браун», «Убить Билла» (в двух частях), «Грайндхаус» (часть «Доказательство смерти»), «Бесславные ублюдки», «Джанго освобожденный», «Омерзительная восьмерка», «Однажды в... Голливуде».

Постмодернизм.

Фильм «Криминальное чтиво» считается иконой постмодернизма, а Квентин Тарантино – одним из самых ярких представителей этого направления.

О своем творческом методе режиссер рассказал в интервью: «Я писатель. Это то, чем я занимаюсь. Работа писателя заключается не только в том, чтобы писать о себе, но и в том, чтобы смотреть на остальное человечество и исследовать его — манеру разговора других людей, используемые ими фразы. А моя голова – губка. Я слушаю, что все говорят, я наблюдаю немного необычного поведения, люди рассказывают мне анекдот, и я его запоминаю. Люди рассказывают мне интересную историю из своей жизни, и я ее запоминаю... через шесть месяцев или пятнадцать лет, когда я иду и пишу своих новых персонажей, моя ручка похожа на антенну, она получает эту информацию, и внезапно эти персонажи выходят более или менее полностью сформированные. Я не пишу их диалоги, я заставляю их разговаривать друг с другом» [Tarantino, 2023]. И еще: «Я краду из каждого фильма, который когда-либо появлялся на свет. Если что-то в моей работе и есть, так это потому, что я взял одно отсюда, а другое — оттуда и смешал

это» [Фильм ужасов домашнего производства, 2023]. Это краткое изложение сути постмодернизма.

Итак, признаки постмодернизма в кино:

- текстуализация: разделение повествование на главы, присутствие рассказчика;
- нелинейное, фрагментарное повествование;
- ироничность, абсурд, переплетение комедии и драмы
- интертекстуальность: многочисленные аллюзии, оммажи, цитаты, камеи;
- игра-поиск: пространство для интеллектуального удовольствия находить отсылки и получать удовольствие от того, в какой ироничный пазл их сложил режиссер;
- игра-объединение различных работ автора в одну киновселенную;
- толчок для новой волны интертекстуальности.

Метамодернизм.

На основе постмодернистского повествования формируется финал фильма нового качества, что является основным признаком метамодернизма.

В 1998 году Тарантино закончил сценарий фильма «Бесславные ублюдки», но никак не мог придумать финальную сцену. Через 10 лет режиссер закончил сценарий. Вот как он описывает этот момент: «Я слушал музыку, ходил взад-вперед, и, в конце концов, я просто схватил ручку, взял кусок бумаги и написал: «Просто убить его на***!». Я положил это возле своего прикроватного столика, чтобы посмотреть на него, когда я проснусь и решить на свежую голову, хорошая ли это идея. Я могу честно сказать, что, когда я додумался до такой концовки, это был один из самых волнительных моментов вдохновения, который у меня когда-либо был как у писателя... И когда я додумался до этой идеи, это был один из моментов озарения в моей жизни художника. Это было чем-то вроде: «Господи, почему никто до этого никогда раньше не

додумывался?» [История фильма «Бесславные ублюдки», 2018].

Признаки модернизма:

постоянное колебание между реализмом и постмодернизмом, вымыслом и реальностью, иронией и искренностью;

- коллапс ожиданий зрителя в финальных сценах истории, который должен стать свидетелем нового события;
- психотерапевтичность: основной потенциал психологии кроется в ее способности создавать и переписывать свои собственные смыслы, обещание счастливого конца (happy end) - один из способов работать с травмой;
- возвращение наивности, надежды, чувствительности на основе постмодернистского повествования.

Исследователи метамодернизма Тимотеус Вермюлен и Робин ван дер Аккер обозначают его такими свойствами как «новая искренность», «новая структура чувства», «прагматический романтизм» [Vermeulen, Akker, 2010], поэтому синонимом метамодернизма стало понятие «неоромантизм», подчеркивая принадлежность метамодернистских произведений искусства к стилевому пространству Ареаромантизм.

К 75летию композитору Эндрю Ллойда Уэббера

Александра Александровна Ситникова, доцент, канд. филос. наук

Интерпретации рок-оперы «Иисус Христос – суперзвезда» Эндрю Ллойда Уэббера.

Современному британскому композитору Эндрю Ллойд Уэбберу 22 марта исполнилось 75 лет. В своем творчестве он объединил жанры и мелодику академической и массовой музыки, поэтому его имя широко известно не только в профессиональном кругу музыкантов, но и простым любителям музыки. В частности, он является создателем рок-оперы «Иисус Христос – суперзвезда», мюзиклов «Кошки» и «Призрак оперы», которые не сходят со сцен мировых театров и многократно экранизировались.

В возрасте 22х лет он вместе с драматургом Тимом Райсом написали музыку и либретто для рок-оперы «Иисус Христос – суперзвезда», которая моментально сделала их знаменитыми.

Создание рок-оперы стало естественным шагом в развитии музыкальной культуры к середине 1960-х годов. Многие рок музыканты в это время работали над созданием концептуальных альбомов, где все песни альбома были бы объединены единым смысловым содержанием – первопроходцами здесь считаются the Beatles. Объединение новых музыкальных инструментов (электрогитара, бас, барабаны и др.) с классическим симфоническим оркестром давали новые возможности для аранжировок. Эндрю Ллойд Уэббер и Тим Райс сделали не просто концептуальный альбом с рок музыкой, но написали альбом на один сюжет – страсти Христовы, а главными музыкальными композициями стали арии, исполняемые персонажами оперы. Многие арии из рок-оперы получили самостоятельную известность – ария Иуды «Heaven of their mind», ария Марии Магdalены «I don't know how to love him», ария Христа «I only want to say», песня царя Ирода и многие другие. Мелодии из оперы приобрели свою историю, поэтому они могут быть знакомы даже незнакомым с оперой слушателям – например, «Песня о Ленине» Виктора Крючкова написана на основе музыки к арии апостолов «The last supper».

Рок-опера написана на религиозный сюжет. Для творческого дуэта это было уже второе произведение такой тематической направленности: в 1968 году они представили небольшую кантату «Иосиф и его удивительный халат снов», к 1976 году они переработали и эту кантату в полноценный мюзикл. Интерес к новым интерпретациям христианской истории был типичным для культуры в 1960-1980-е годы: в 1964 году вышел фильм «Евангелие от Матфея» Пьера Паоло Пазолини, в 1988 году – «Последнее искушение Христа» Мартина Скорсезе. Рок-опера «Иисус Христос – суперзвезда» предлагает вариант очеловечивания библейской истории, делая

акцент на человеческой судьбе Иисуса, превращая Иуду из однозначного предателя в сомневающегося человека, сопоставляя судьбу Иисуса с судьбой звезд мировой массовой культуры второй половины XX века, Ирода с продюсерами из мира шоу-бизнеса и т.д. В рок-опере Иуда является вторым главным персонажем после Иисуса, его арии не менее пронзительны и значимы, чем арии Христа. Такая новая очеловеченная, пытающаяся понять и объяснить фатальные ошибки людей, интерпретация образа Иуды в целом свойственна культуре XX века – например, подобное сопереживание характеру Иуды встречается и в повести Леонида Андреева «Иуда Искарот». Несмотря на неортодоксальную трактовку образа Иуды и другие отступления от библейского текста Римско-католическая церковь одобрила данное произведение, так как считала, что оно привлечет новое поколение молодых людей к христианству.

Первая студийная запись рок-оперы стала каноничной, в частности, потому что роль Иисуса Христа исполнил вокалист группы «Deep Purple» Йэн Гиллан. После этого были созданы фильмы и театральные постановки – каждое из произведений обогатило оперу новыми знаками для интерпретации.

В 1973 году на экраны вышел одноименный фильм режиссера Нормана Джуисона. Режиссер постарался, чтобы роли исполняли участники студийной записи альбома, но на роль Иисуса и Иуды пришлось пригласить других актёров: роль Иисуса исполнил Тед Нили, который создал на экране эталонный образ Христа (длинные блондинистые волосы, белые одежды, иконографический лик), роль Иуды исполнил актер-афроамериканец Карл Андерсон, чей образ был прямо контрастен образу Иисуса. Съёмки проходили в пустыне Израиля, фильм отличается интересной режиссерской и операторской работой, так как для всех музыкальных композиций постарались подобрать соответствующие визуальные решения – медленные наезды для вступлений, двойные экспозиции для

диалога между персонажами, смена ритма движения камеры при смене музыкального ритма и т.п. На фоне пустыни создатели использовали характерные костюмы ярких цветов: одежда коммуны Христа и апостолов делали их похожими на популярную в то время субкультуру хиппи, а толстоватого Ирода со слугами на богачей из мира шоу-бизнеса. Таким образом, режиссерские приемы отчасти превратили историю про Христа в противостояние между миром беззаботных хиппи и властью шоу-бизнеса.

В 2000ом году была создана австралийская телевизионная экранизация оперы, получившая название «Миллениум версия». Режиссером выступил Ник Моррис. Роль Иисуса исполнил Гленн Картер, а Иуды Жером Прадон. Их образы продолжают канон, созданный фильмом 1973 года – Иисус блондин с длинными кудрявыми волосами в белой майке, а Иуда брюнет в косухе, под которой ярким пятном видна красная футболка, в сцене Распятия цвета меняются и красная блестящая косуха наброшена уже поверх черной футболки. Афроамериканец в данной постановке играет роль Петра. И все же фильм значительно отличается от версии 1973 года: во-первых, он снят в павильоне и напоминает качественную съемку сценически-театральной постановки. Декорации условно создают атмосферу города – частично античного с колоннами и портиками, частично современного с уличными граффити, маргинальными окраинами, неоновыми рекламными вывесками и т.п. Коммуна Христа – простые молодые ребята с городских окраин, борющиеся за свою свободу; Пилат и римляне – brutальные полицейские с холодным оружием в руках; Ирод – шоумен, превращающий человеческие страдания в театр. Таким образом, «Миллениум версия» адаптирует историю Христа к реалиям современной культуры, превращая ее в противостояние городской молодежи с властью полиции и поп-культуры.

В XXI веке продолжают появляться новые версии рок-оперы «Иисус Христос – суперзвезда», рассказывающие

библейскую историю на языке молодежных субкультур.

К 15летию с года появления системы Биткоина

Анна Александровна Омелик, аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета

Трансформации визуального искусства под влиянием искусственного интеллекта.

Искусственный интеллект (далее – ИИ) проникает во все стороны нашей жизни, искусство не исключение, и в этой сфере стоят такие же вопросы, как и везде – как ИИ меняет сферу искусства и к чему это приведет.

ИИ это в первую очередь техническое изобретение, которое воспринимается в основном инструментально. В своих лекциях британский историк Арнольд Тойнби однажды поднял интересный вопрос: почему китайцы и японцы отказали европейцам во въезде в свои страны в XVI веке, но открыли границы в XIX веке? Его ответ состоял в том, что в XVI веке европейцы хотели экспортировать в Азию и религию, и технологии, тогда как в XIX веке они поняли, что куда эффективнее просто экспортировать технологии без христианства. Азиатские страны легко приняли идею о том, что технология есть нечто несущественное и инструментальное, и раз они «пользователи», то вольны решать, как ее использовать. Продолжая, Тойнби сказал: «...технология оперирует вещами и понятиями, лежащими на поверхности жизни, так что кажется практически безопасным взять на вооружение технологию, не подвергая себя риску духовного закабаления. Но, разумеется, представление, что, овладевая чужой технологией, связываешь себя лишь до определенной степени, скорее всего, ошибочно». Тойнби говорит о том, что сама по себе технология ни в коем случае не является чем-то нейтральным, она несет в себе конкретные формы знания и практики, которым пользователи вынуждены уступить.

В сущности, мы находимся сейчас на стадии развития технологии, влияние которой во всех областях намного более непредсказуемо, чем может казаться, и с технической, и с культурной, и с духовной точки зрения. То есть воспринимать ИИ исключительно с инструментальной точки зрения ошибочно, и с большой вероятностью ИИ окажет не только инструментальное влияние на сферу искусства, но и расширит наше представление о том, что такое искусство и кто такой художник – фундаментальные вопросы, которые сопровождают искусство довольно долгое время. Сами эти вопросы тоже не являются окончательными, а подразумевают большое количество внутренних вопросов. Когда мы задаемся вопросом что такое искусство, мы имеем в виду: как выглядит искусство, что такое акт творения, как мы воспринимаем искусство, нужны ли технологии в производстве искусства, как и почему искусство пробуждает в нас эмоции?

Когда же мы спрашиваем кто такой художник, мы хотим понять: какой вклад вносит художник в произведение, должен ли художник обладать мастерством, должен ли художник делать все сам, может ли машина быть художником, как рождается художественный замысел?

Невозможно сказать, что применение ИИ сильно изменило то, как выглядит искусство в современном мире. Эксперименты в искусстве, начиная с 20 века, продемонстрировали бесконечное разнообразие форм и визуальных интерпретаций. Кроме этого, ИИ пока ограничен базами данных, на которых он обучается, то есть теми же самыми визуальными образами, которыми вдохновляются художники. Но тем не менее, мы можем выделить одну специфическую особенность, присущую изображениям, созданным ИИ. Термин "зловещая долина" (*uncanny valley*) был введен еще в 1970 году японским робототехником Масахиро Мори и описывает эффект, когда человек видит объект, который похож на реальный, но не совсем, и поэтому вызывает отвращение или страх. В контексте генерации

изображений искусственным интеллектом, этот эффект ярко проявляется при изображении кистей рук или генерации изображения на основе нескольких образов живых существ. С развитием технологий генерации изображений, эффект "зловещей долины" постепенно уменьшается.

Если мы будем рассматривать творческий акт как важнейшую составляющую искусства, то ИИ здесь скорее выступает в роли инструмента, с помощью которого его создатели реализуют свои планы и идеи. А акт творчества — это разработка и обучение ИИ, который, в свою очередь, сгенерирует произведение. С одной стороны, субъектом творчества остается человек, с другой стороны ИИ берет на себя гораздо больше, чем просто инструмент и становится ответственным за конечный образ в произведении. Понятие творчества и вдохновения всегда было связано чем-то возвышенным, мистическим и даже божественным. Эдгар Аллан По в «Философии творчества» пишет: «Большинство писателей — поэты в особенности — предпочитают, чтобы все думали, что они сочиняют под влиянием наития свыше, в минуту ясновидения и экстаза — и они содрогнулись бы при мысли, что публике будет дозволено заглянуть за кулисы и — увидеть там неопределенные и с трудом выработанные зародыши мысли, <...> иметь возможность наблюдать осторожность автора в выборе и в исключениях, досадливость помарок и приписок — словом, увидеть колеса, цепи и блоки для перемены декораций». ИИ в каком-то смысле развенчивает наши мистические представления о творчестве. Процесс обучения ИИ может быть похож на тот процесс, который происходит в человеке до момента создания произведения, и при этом происходит довольно открыто.

Технологии как таковые уже довольно давно используются для выражения художественного замысла автора, ИИ здесь скорее продолжает традицию генеративного искусства и сайнс-арта.

Существует устойчивое мнение, что произведения искусства, созданные ИИ не могут вызывать эмоций, в них нет души. Это мнение разделяют и обыватели, и художники, и некоторые эксперты. Но последние несколько месяцев ИИ повсеместно используется для создания ассоциативных образов города, профессии или страны, и это как минимум вызывает радость узнавания. А что касается более серьезных переживаний – думаю это дело времени. И вместе с развитием науки о мозге искусственный интеллект сможет гораздо быстрее и эффективнее передавать нужные эмоции.

Роль художника в создании искусства с помощью ИИ может быть различной. Если обобщить, то можно сказать, что существует 3 подхода в роли ИИ в художественном процессе: отрицание творческой составляющей в деятельности ИИ, использование ИИ как соавтора в процессе творчества, и обособление ИИ как отдельной творческой единицы.

Начнем с подхода, который отрицает возможность использования ИИ в искусстве или же считают это неэтичным. За 2022 произошло несколько заметных событий, направленных на сопротивление искусственному интеллекту.

В декабре 2022 года на платформе Artstation прошли акции протестов художников – иллюстраторов против ИИ. В этом же году группа художников подала в суд на разработчиков Midjourney и Stable Diffusion иск о нарушении авторских прав, утверждая, что нейросеть обучалась на их произведениях искусства без их согласия.

Кроме этого, есть устойчивое мнение, что генеративные программы ИИ – это еще один способ влияния и рекламный ход для бизнеса. И отчасти это действительно так, как основные массивы данных и вычислительные мощности сосредоточены в руках крупных корпораций, и они неизбежно имеют сильное влияние в этой сфере.

Но тем не менее, многие художники осваивают технологии ИИ для использования в своем творчестве.

Художник - робототехник создает механизм, способный самостоятельно

создавать произведения изобразительного искусства, на основе программы алгоритмов или ИИ. В качестве отличного примера художника – робототехника выступает Гарольд Коэн и его рисовальная машина AARON, над созданием которой он работал более 40 лет. Несмотря на то, что нельзя сказать, что AARON работал на основе ИИ, Гарольд Коэн создавал собственную обучающую базу и обновлял таким образом программу AARON, благодаря чему AARON смог продвинуться от рисования абстрактных пятен к изображению предметов, интерьеров, растений и человека. Какое-то время AARON не использовал цвет, и Коэн раскрашивал полотна самостоятельно. В последствии машина научилась пользоваться цветом и смешивать цвета. Коэн рассматривал свое взаимодействие с AARON как соавторство, потому что, не смотря на программирование, сам механизм вносит непредсказуемость в процесс творчества.

Художник - композитор использует ИИ для создания композиции из нескольких элементов. Композиция может быть создана с помощью разного рода генераторов изображений, и использована в цифровом произведении или стать основой для физического произведения искусства. Такой метод в своем творчестве использует американская художница Энн Сполтер. На основе композиций, созданных ИИ, она пишет свои картины пастелью. Русский арт-дуэт Grey Cake научил нейросеть генерировать на основе текстов и образов собственные сны. В данном проекте задаётся вопрос о существовании «алгоритмического бессознательного», исходя из концепции человеческого сознания.

Такая тактика использования ИИ для создания произведений искусств наиболее распространена сейчас, хотя некоторые художники склонны к тому, что используют ИИ в таком случае как инструмент.

Художник – коллаборатор работает вместе с ИИ, внося свой вклад в создание произведения. Такой подход позволяет создавать произведения, которые не мог бы

создать только ИИ или только художник. Клэр Сильвер работает с темами уязвимости, травмы, социальной иерархии и божественности и задается вопросом, какую роль они будут играть в нашем трансгуманистическом будущем. Говоря об использовании ИИ Клэр употребляет слово «сотрудничество», и говорит, что их совместные творения лучше, чем то, что она и ИИ способны создать по отдельности.

Как мы видим ИИ нашел очень много вариантов применения в искусстве, и с одной стороны это процесс, начавшийся еще в середине 20 века, с другой стороны значительный скачок произошел за последние несколько лет.

В антропологии техники изобретение и использование орудий (часто покрываемое терминами «труд» или «практика») понимается как определяющий процесс, лежащий в основе становления человека. Палеонтологом Андре Леруа-Гураном техника была истолкована как расширение органов и экстернализация памяти. Таким же образом развитие ИИ в нашей культуре находится на этапе освоения и определение его места.

К 25летию с года выхода видеоигры «The Legend of Zelda: Ocarina of Time»

Тихон Константинович Ермаков, аспирант кафедры культурологии и искусствоведения Гуманитарного института Сибирского федерального университета

The Legend of Zelda: Ocarina of time – категория времени в видеоиграх.

Пространство и время, являясь ключевыми категориями человеческого мышления, неизменно представляли интерес как возможный объект прикладного анализа в рамках искусствоведческих и культурологических исследований. Репрезентация времени и пространства в произведениях искусства становилась как методом анализа специфики художественной идеи, так и методов классификации и систематизации самого множества художественных произведений. Гуманитаристика в широком смысле довольно быстро пришла к идее о тесной связи между этими характеристиками, выражаемой через

символические средства передачи ощущения времени и пространства в произведении (см., например, понятие «хронотоп» у (Bahtin, 1975)). Тем не менее, развитие новых форм и видов искусства, подразумевающих более тесную связь со временными координатами значительно усложнил вопрос. Наиболее существенной проблематикой стала проблема соотношения времени «реального» и времени «символического», наиболее актуально проявившая себя в области видеоигр.

Для иных видов искусства, разворачивающихся во времени, заигрывание с реальностью зрителя редко расценивалось как некий специальный приём. Время внутри фильма, книги, картины, музыкальной постановки всегда есть время символически конструируемое, и лишь в ряде случаев его символическая длительность будет совпадать с длительностью реальной (как в случае с фильмом «Сон» Э. Уорхолла или перформативными практиками, опирающимися на «время существования» искусства (Rush, 1999)). Видеоигра же, возможно, в силу большего интерактивного погружения игрока в само произведение, пришла к идее осмысления несовпадения времени символического и времени реального как некой проблемы.

В теоретическом ключе это положение одним из первых было отмечено Э. Аарсетом (Aarseth, 2001), в его ставшем знаменитым тезисе о том, что игра всегда только пространство, поскольку временные характеристики, что реальные, что символические полностью нивелируются в ней. Вывод этот был сделан в первую очередь на материале крупных РПГ в открытом мире, структура которых действительно очень часто подразумевает «ожидание» игрока — даже если символически отмечается, что событие должно будет наступить через небольшой промежуток внутриигрового времени, сама система может ждать многие часы реального или дни символического времени, прежде чем игрок окажется в пространственной точке, которая и спровоцирует начало развёртывания

событий. То есть, перемещение в пространстве становится важнее, чем перемещение во времени.

Тезис Аарсета скрывает под собой две проблемы, которые будут решаться видеоигрой как системой. С одной стороны, это классическое разделение временных линий, которых современные исследователи насчитывают четыре: время реального мира, время игрового мира, время точек перехода и символическое время (Lankoski, 2015). Из-за такого разнообразия, мы получаем множество временных структур, которые могут быть реализованы в видеоиграх для создания различных художественных образов. Другая проблема чуть более тонкая и связана с тем, что видеоигра создаёт симуляцию мира, а значит игрок ожидает, что ход времени будет независим от его действий (Dibovski, 2006). Именно вторая концепция и осознаётся сейчас рядом геймдизайнеров как проблема и инструмент, отличающий отношения ко времени в видеоиграх от других видов искусств.

За время существования игровой индустрии накопилось достаточно примеров проектов, выстраивающих интересные отношения со временем в обоих обозначенных смыслах — это и заигрывание с отношениями между реальным временем и временем игры (Prince of Persia, Pitfall!, Animal Crossing), и восприятие времени как управляемого игроком (Prince of Persia: Sands of Time, Braid, Superhot), и символическое уничтожение времени (Hotline Miami, Katana Zero) и формирование сложного хронотопа, подчинённого действиям игрока (Chrono Trigger, Dishonored 2, Prince of Persia: Warrior Within). Одним из таких проектов, концентрирующим в себе комплекс приёмов работы со временем и стала The Legend of Zelda Ocarina of Time 1998 года.

Ocarina of Time представляет собой проект, в котором преимущественное внимание отводится проблеме взаимодействия времени и пространства, выражающейся в существовании игровых пространств, отличающихся друг от друга

различными форматами существования времени. Первое, с чем сталкивается игрок, это существующие внутри глобального игрового мира локальные пространства, в которых время не существует как категория (например, стартовая локация деревня). В этих пространствах отсутствуют какие-либо указания на течение времени, и игрок может спокойно исследовать мир.

Затем мы попадаем на обширные открытые пространства, в которых время течёт привычным для нас образом — день сменяет ночь, что выражается как через смену освещения, так и через отдельные элементы игровой системы (некоторые персонажи появляются только днём или ночью, для выполнения определённых заданий нужно оказаться в определённом месте в строго определённый промежуток времени). При этом смена дня и ночи не создаёт смены дней, перед нами цикл, внутри которого игрок переживает как будто бы один день. Внутри этого цикла игроку предоставляются элементы контроля над временем — это обелиски с помощью которых можно узнать конкретное время, и «мелодия» на окарине, которая позволяет сменить день на ночь и обратно. Такое пространство возможностей усиливает циклическое ощущение времени.

Но Ocarina of Time предлагает игроку и взаимодействие с линейным типом времени. В определённый момент перед нами открывается возможность попасть в будущее, в котором мы окажемся в пределах всё того же цикла. В результате, время внутри Ocarina of Time представлено в трёх возможных вариантах: 1. Отсутствующее время; 2. Циклично-замкнутое время; 3. Линейно-двунаправленное время. Эти временные варианты привязаны к отдельным пространствам, то есть перемещаясь между пространствами игрок также перемещается между различными вариантами взаимодействия со временем. При этом выделяются и отдельные возможности управления временем, связанные с перемещением игрока в отдельные точки линейного времени или циклически-замкнутого времени.

Дальнейшее развитие идеи, представленные в *Ocarina of Time*, получили в следующей игре серии: *The Legend of Zelda: Majora's Mask*. Ключевой особенностью нового проекта становится преобразование циклически-замкнутого времени в циклически-линейное, по которому игрок вновь может перемещаться в обе стороны. В результате, картина

времени усложняется, превращаясь в конструкцию из трёх взаимосвязанных циклов, в рамках которых также можно проследить очевидные причинно-следственные связи, возникающие из-за того, что действия в предшествующем цикле дня-ночи ведут к изменениям в последующем цикле.

Библиографический список:

1. Aarseth, E. (2001). *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game*, 171.
2. Lankoski, P. (2015). *Game research methods: An overview*, 360.
3. Quentin Tarantino: «It's a corrupted cinema». (2023). URL:<https://the-talks.com/interview/quentin-tarantino/>. Дата обращения 25.03.2023
4. Rush, M. (1999). *New Media in Art*. London, Thames & Hudson, 250.
5. T. Vermeulen, R. van den Akker. (2010). Notes on metamodernism. *Aesthetics & Culture*, 1 (2), 14.
6. Бахтин, М. М. *Формы хронотопа в романе. Очерки по исторической поэтике*. [Текст] / М. М. Бахтин // *Вопросы литературы и эстетики*. Москва, Художественная литература. - 1975, - С. 234-407.
7. Вазари, Дж. *Жизнеописания наиболее знаменитых живописцев, ваятелей и зодчих*. [Текст] / Дж. Вазари // - Ростов на Дону.: Феникс. – 1998. – 544 с.
8. Виппер, Б. Р. *Итальянский Ренессанс. XIII—XVI века*. [Текст] / Б. Р. Виппер // *Курс лекций по истории изобразительного искусства и архитектуры*. М.: Искусство. - 1977. - Т. II. – 468 с.
9. Гращенков, В. Н. *Рафаэль*. [Текст] / В. Н. Гращенко // - М.: «Искусство». - 1975. – 212 с.
10. Дыбовский, Н. *Враг за спиной! О роли времени в видеоигровом процессе*. [Текст] / Н. Дыбовский // - 2006. Электронный ресурс: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2006>
11. История фильма «Бесславные ублюдки». 2018. https://pikabu.ru/story/istoriya_filmabesslavnyie_ublyudki_2009_goda_6386911. Дата обращения 22.03.2023
12. Лотман, Ю.М. *Статьи по семиотике культуры и искусства (Серия «Мир искусств»)*. [Текст] / Ю. М. Лотман // - СПб.: Академический проект. - 2002. – 544 с.
13. Пирс, Ч. С. *Логические основания теории знаков*. [Текст] / Ч. С. Пирс // СПб.: Лаборатория метафизических исследований философского факультета СПбГУ, Алетейя, - 2000. – 352 с.
14. *Фильм ужасов домашнего производства. Пособие для тех, кто хочет научиться смотреть и снимать кино*. <https://theoryandpractice.ru/posts/16529-film-uzhasov-domashnego-proizvodstva-posobie-dlya-tekh-kto-khochet-nauchitsya-smotret-i-snimat-kino>. Дата обращения 20.03.2023
15. Фоли Д. *Энциклопедия знаков и символов*. [Текст] / Д. Фоли // - М.: Вече. - 1997. – 512 с.

References

1. Aarseth, E. (2001). *Allegories of Space. The Question of Spatiality in Computer Game*, 171.
2. Lankoski, P. (2015). *Game research methods: An overview*, 360.
3. Quentin Tarantino: «It's a corrupted cinema». (2023). URL:<https://the-talks.com/interview/quentin-tarantino/>. Accessed 25.03.2023

4. Rush, M. (1999). *New Media in Art*. London, Thames & Hudson, 250.
5. T. Vermeulen, R. van den Akker. (2010). Notes on metamodernism. *Aesthetics & Culture*, 1 (2), 14.
6. Bakhtin, M. M. (1975). Form of chronotope in romance. Historical outline by Apostille. *Vopros Apostik. Literatur. Moscow, artistic literature*, 234-407.
7. Vasari, G. (1998). *Biographies of the most famous painters, sculptors and architects*. Rostov-on-Don. Phoenix, 544.
8. Wipper, B. R. (1977). *Italian Renaissance. XIII—XVI ages. Course lecture on history and architecture*. M.: Artfulness, 2, 468.
9. Grashenkov, V. N. (1975). Raphael. M.- "The art", 212.
10. Drumbovsky, N. (2006). Enemy is behind you! About time roles in video game process. *Urgentlectron Urgant*. URL: <https://gamestudies.ru/criticism/dybovsky-2006>
11. History of the film "Inglourious Basterds". (2018). https://pikabu.ru/story/istoriya_filmabesslavnyie_ublyudki_2009_goda_6386911. circulation date 22.03.2023
12. Lotman, Yu.M. (2002). *Articles on semiotics of culture and art (series "The world of art")*. SPB.: Academic project, 544.
13. Peirce, Ch. S. (2000). *Logical grounds character theories*. SPB.: Laboratory of metaphysics and research of the philosophical faculties of SPBGU, Aleteya, 352.
14. *Film terrible home proceedings. How to learn how to watch and make movies*. <https://theoryandpractice.ru/posts/16529-film-uzhasov-domashnego-proizvodstva-posobie-dlya-tekh-kto-khochet-nauchitsya-smotret-i-snimat-kino>. circulation date 20.03.2023
15. Foley D. (1997). *Flucyclopedia sign and symbol*. M.: Already, 512.